SP35-7206

SPALDING®

RECREATIONAL SERIES

VOLLEYBALL / BADMINTON

COMBINATION SET

INSTRUCTION MANUAL
AND GAME RULES

Please familiarize yourself with the handling and maintenance instructions before use.

PARTS IDENTIFIER

	ASSEMBLY #	DESCRIPTION	QUANTITY
	P1	Adjustable Telescopic Pole — Composite	2
	P2	Recreational Side Strap Volleyball & Badminton Net	1
	P3	Recreational Guyline with Tensioner	2
	P4	Galvanized 8" Steel Ground Stakes	4
	P5	Boundary Line with Corner Anchors	1
	P6	Spalding® Sports Bag	1
	P7	Spalding® Volleyball	1
	P8	Pump with Needle Compartment and Needle	1
	P9	Spalding® Badminton Raquets	4
	P10	Shuttlecocks	3

— PLEASE RETAIN MANUAL FOR FUTURE PARTS IDENTIFICATION —

STEP 1: POLE ASSEMBLY

Connect poles to desired length as indicated below. (note **Diagram A**)

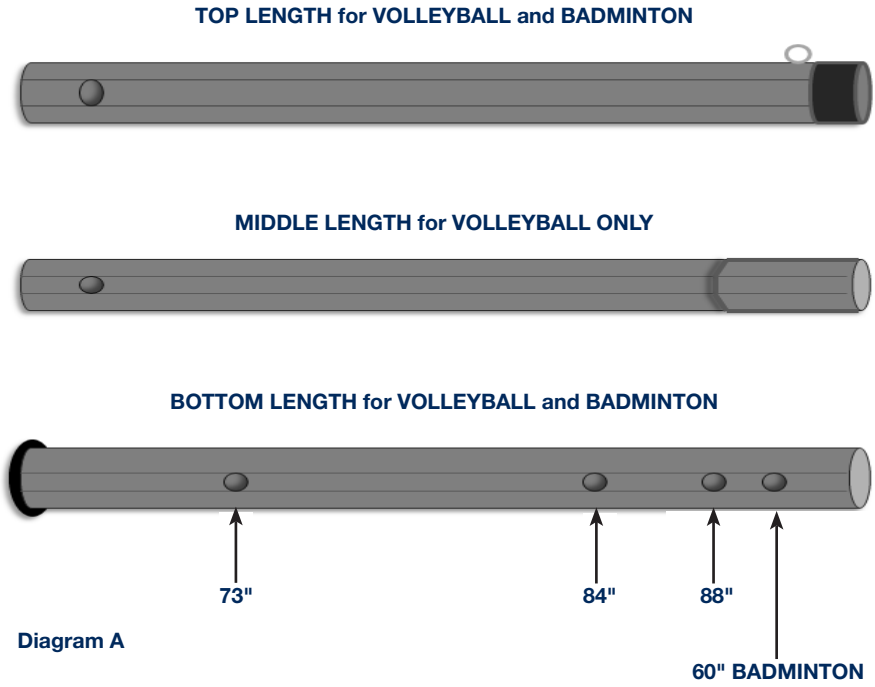


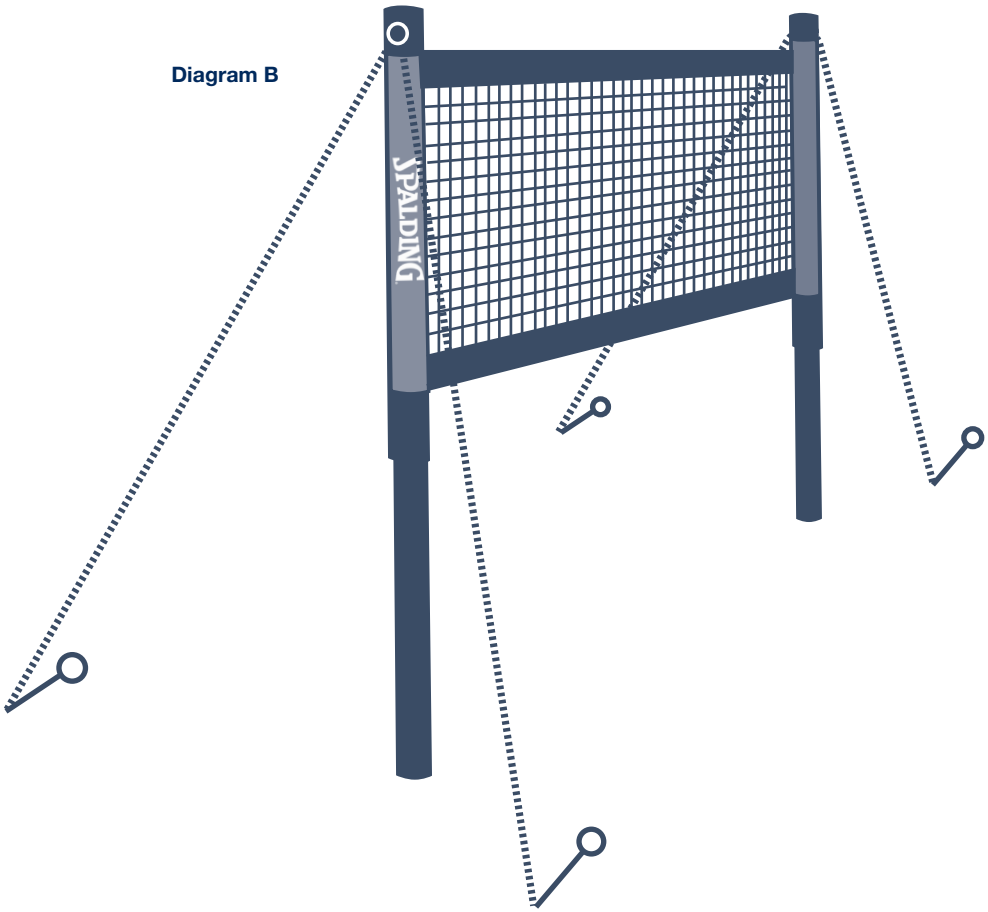
Diagram A

STEP 2: SECURING GUYLINES

The Spalding Recreational Series net has pole straps on the net that each pole slides through. Once pole has been extended to the desired height and the net side straps have been slipped over each pole, attach the guyline “S” hook to the eyebolt at the top of each pole.

With the pole in an upright position, and with the bottom of the pole pitched slightly toward the center of the court, lightly tension the guylines at 45 degrees and about 9 to 10 feet (3m) apart and anchor with steel ground stakes.
(note **Diagram B**)

Diagram B



STEP 3: NET TENSIONING

With the base of the pole angled toward and aligned with the center of the court by approximately 18", pull down the plastic guyline tensioner to tension guyline system. Slide the poles to an upright position to maximize the net tension (note **Diagram C**)

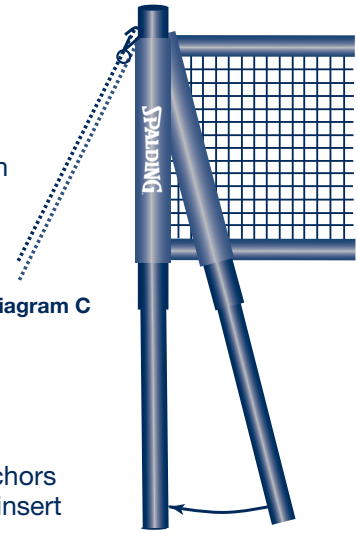
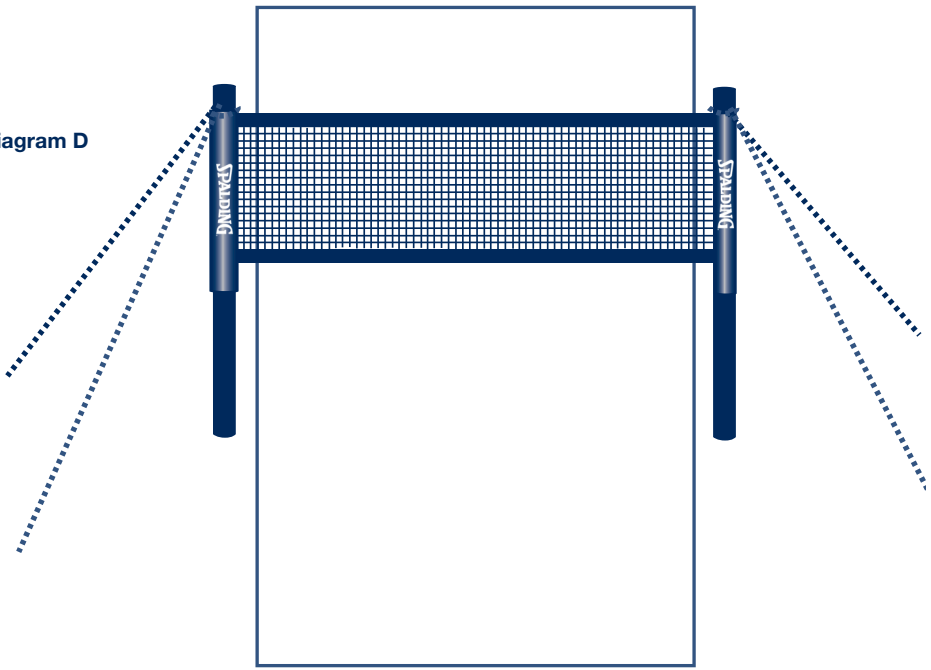


Diagram C

STEP 4: INSTALLING BOUNDARY

Lay the boundary out onto the play area. Identify the center pole markers and position the four corner anchors in each corner of the play area. Square corners and insert corner anchors in ground. (note **Diagram D**)

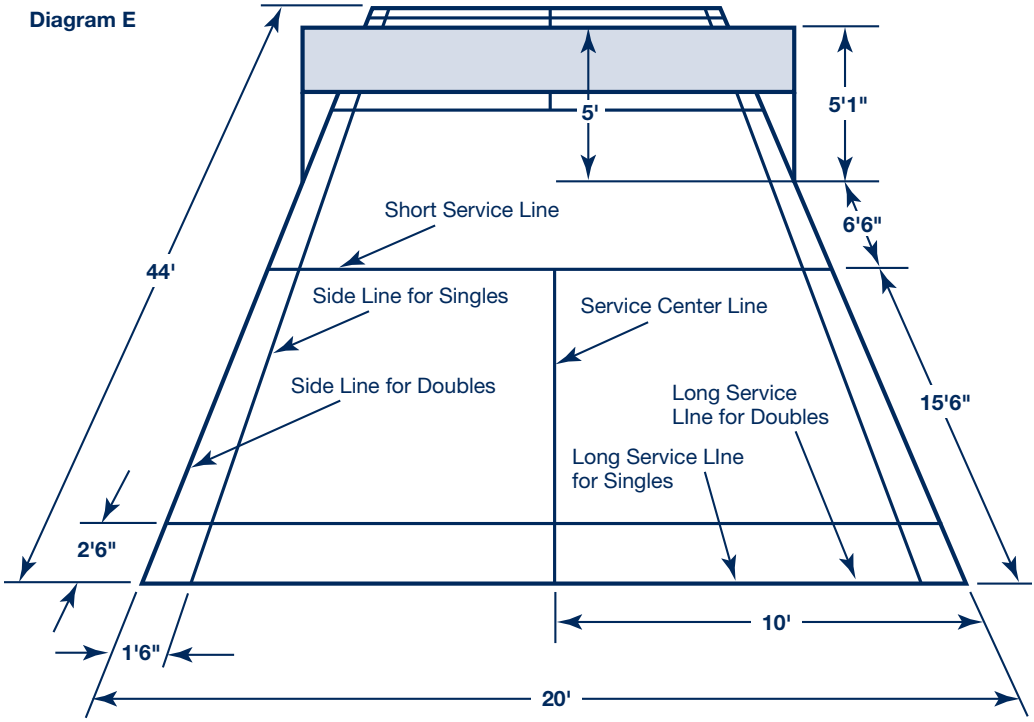
Diagram D



Congratulations. You are now ready to play.

Diagram E illustrates in detail what a professional badminton court looks like. This has been included to give a general sense of court orientation. For serving the server should be six and a half feet from the net and should serve from the right side of the court into the opposing left hand court side. If the point is won by the server then the next serve will be from the left side of the court to the opposing right side.

Diagram E



VOLLEYBALL GAME RULES

Scoring:

Games are usually played to either 11 or 15 points which should be determined before play begins. Pro Beach Volleyball matches are best of three games with the first two games or sets played to 21 and the third played to 15 points.

Court Exchanging:

Side changes or exchanging courts occur at specified times during the game. In a 15 point game courts are exchanged each time 5 points are scored. In an 11 point game courts are exchanged each time 4 points are scored. In games to 21 side changes occur after every 7 points are scored. In competitive play side changes should be direct and without delay.

Rally Point Scoring:

In rally point scoring either the serving or receiving side scores a point whenever a tam fails to serve properly, return the ball or commits a fault.

Ball Play:

Ball in: The ball is “in” when, after being served into play, its first contact with the ground is on the playing court or on a boundary line.

Ball out: The ball is “out” when, after being served into play, its first contact with the ground is completely outside the playing court, or it touches an object outside the court, an overhead object or a person out of play, or it touches the antennas, ropes, posts or the net outside the antennas.

Team Contacts:

Each team is entitled to a maximum of three contacts to return the ball to the opponent. A player may not contact the ball consecutively, except during or after a block or at a team’s first contact.

Contact Characteristics:

A player may touch the ball with any part of the body.

The ball must be contacted cleanly and not held, lifted, pushed, caught, carried or thrown.

The ball cannot roll or come to rest on any part of a player’s body.

An exception is allowed during the defensive play of a hard driven ball. At this time the ball may be momentarily lifted or pushed.

VOLLEYBALL GAME RULES (continued)

Attack Hit:

All actions directing the ball toward the opponent's playing area, except the acts of serving and blocking, are attack hits.

You cannot contact the ball within the opponent's playing space.

Block:

Blocking is an action at the net where a player and/or players rise up and deflect the ball coming from the opponent.

For doubles and triples, blocking does constitute as a contact and any player may make contact with the ball after a block.

For four (4) person and six (6) person play blocking does not constitute a team contact. Any player may make the first contact with the ball after the block.

Simultaneous Contact:

When two blocking teammates touch the ball simultaneously it is considered one contact and any player may make the next contact.

Faults:

Assisted hit: A player takes support from a teammate or any object in order to reach the ball.

Double contact: A player contacts the ball twice in succession or the ball contacts various parts of the player's body successively.

Held ball: A player does not cleanly contact the ball. Also occurs when two players hold the ball at the same time above the net during a blocking maneuver. The point is replayed in this instance.

Player/Net: It is a fault for a player or their clothing to touch any part of the net.

Reaching beyond the net while blocking: A player may touch the ball beyond the net provided the player does not interfere with the opponent's play before or during the attack-hit.

Player may cross the center line either before, during, or after legal play of the ball provided this does not interfere with the opponent's play.

While opposing players are not required to avoid the ball or the player, they cannot intentionally interfere with any legal attempt to play the ball on their court.

BADMINTON GAME RULES

Scoring:

Badminton can be played in singles (one per side) or doubles (two players per side).

Service:

The team winning the toss of the coin shall have the option of serving first, receiving the serve or choosing the court side. The side that serves first has only one service to start the game. After the game begins, each team gets two serves.

Service Rotation:

The team which serves first must serve from their right half court diagonally opposite to their opponents right half of the court

Singles:

The players serve from the right half of the court when their score is “0” or an even number of points. Service is delivered from the left half of the court on odd number of points. If the team serving makes a fault, one serve is lost. Of the team receiving the serve makes a fault, the team serving gets a point and continues to serve. The serve must alternate from right and left half of the courts after each serve as stated before.

Doubles:

The serve must alternate from the right half of the court to the left half of the court after each serve, so no player receives consecutive serves. Teammates must serve consecutively.

The Game:

Can be played to 15 or 21 points. The best two out of three games wins the match. Team changes court sides after each game.

It is a fault if:

- The shuttle is served overhand. The shuttle must be struck at a point not higher than the server’s waist.
- In serving, the shuttle falls into wrong service court, falls short of the service line or beyond the long service line or outside the side boundaries.
- The server or person receiving the service does not serve from within their right side or left half of the court, whichever the case might be.
- The server or player intentionally obstructs or distracts his opponent.

BADMINTON GAME RULES (continued)

- The server misses the shuttle in attempt to serve.
- During service or play, the shuttle falls outside the court boundaries, passes through or under the net or fails to pass over the net.
- A player reaches over the net and hits the shuttle on their opponent's side of the court. However, a player may hit the shuttle on their side of the court and follow through on the swing over the net.
- The shuttle is hit twice in succession by the same player or the shuttle is hit by a player and his teammate successively.

Note: It is not a fault if the shuttle hits the net during service or during play and goes over the net. If this occurs during the serve, repeat serve.

VOLLEYBALL/ BADMINTON NET SYSTEM MAINTENANCE

Boundary line

Though the boundary line used with this net system is unlikely to knot it can tangle and should be carefully wound up after each use.

Telescopic poles and push buttons

Poles should be checked for dirt and debris after each use.
Keeping the push buttons clean will allow them to operating smoothly.

CUSTOMER SERVICE HOURS:
Monday – Friday 9:30am to 6:00pm EST
Call: 866.815.4173
Email: csr@triumphsportsusa.com

Website: www.triumphsportsusa.com

Limited 90-Day Warranty - Triumph Sports USA, Inc.

All Spalding® licensed and Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

IMPORTANT NOTICE! Please contact us before returning the product to the store.

French SP35-7206

SPALDING®

SÉRIE DE LOISIR
VOLLEYBALL / BADMINTON
DE COMBINAISON

RÈGLES DE MANUEL ET
DE JEU D'INSTRUCTION

Veuillez prendre connaissance des instructions de manipulation et d'entretien avant l'utilisation.

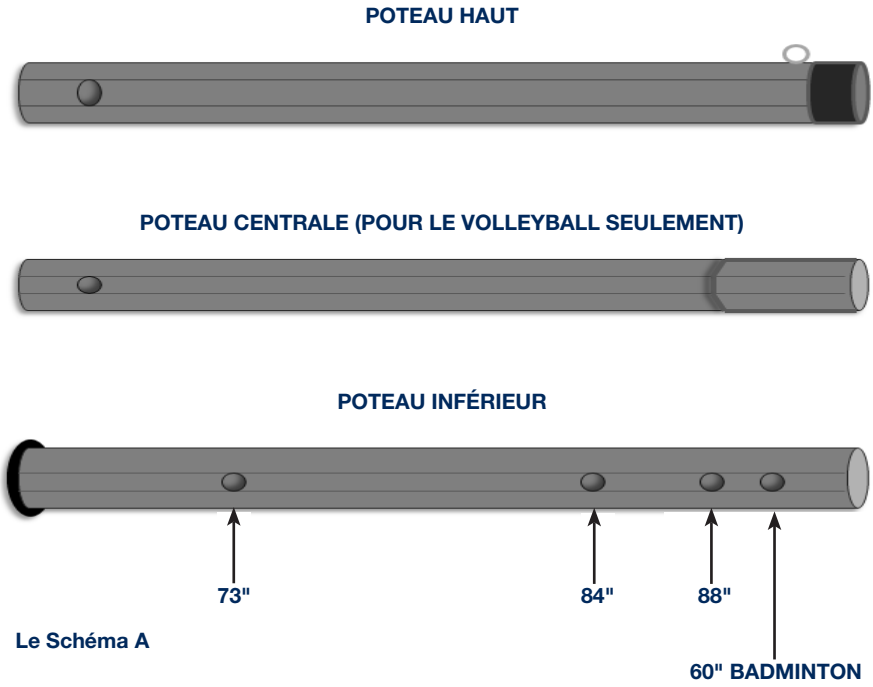
IDENTIFICATEUR DE PIÈCES

	ASSEMBLÉE #	DESCRIPTION	QUANTITÉ
	P1	Poteau télescopique réglable — composite	2
	P2	Filet de volleyball et badminton	1
	P3	Hauban avec tendeur à anneau	2
	P4	Piquets de sol en acier galvanisé de 20 cm (8 po)	4
	P5	Ligne de délimitation avec ancrages de coin	1
	P6	Sac de sport Spalding®	1
	P7	Volleyball Spalding®	1
	P8	Pompe avec aiguille	1
	P9	Raquettes de badminton Spalding®	4
	P10	Volants	3

— SE IL VOUS PLAÎT CONSERVER MANUEL D'IDENTIFICATION DES PIÈCES AVENIR —

ÉTAPE 1 : D'ASSEMBLAGE POLONAIS

Connectez poteaux comme indiqué ci-dessous. (consulter **le Schéma A**)



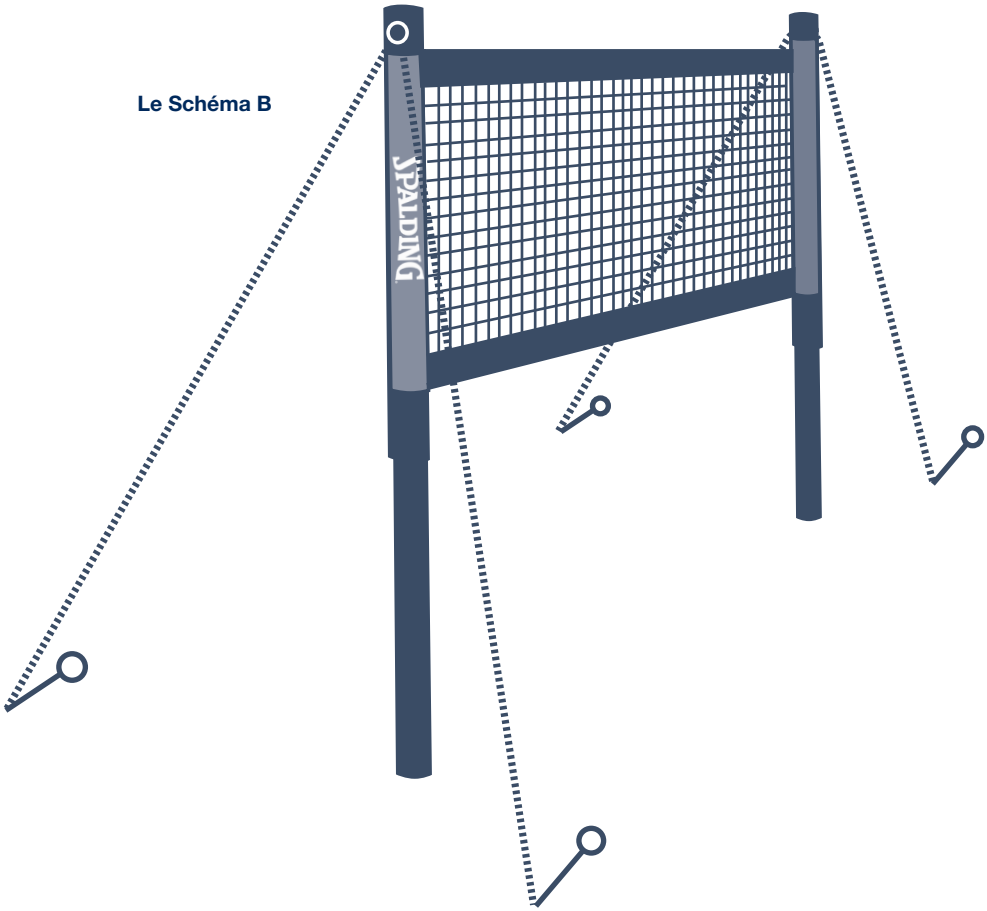
Le Schéma A

ÉTAPE 2 : FIXATION DES HAUBAN

Le filet de la série de loisir Spalding est doté de sangles fixées sur le filet dans lesquelles passent les poteaux. Un poteau a été étendu à la hauteur souhaitée et les sangles latérales du filet ont été glissées sur chaque poteau. Fixer le crochet en « S » du hauban au boulon à œil en haut de chaque poteau.

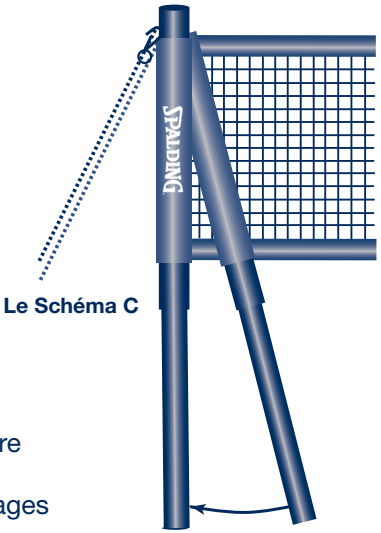
Avec le poteau en position droite et la base du poteau légèrement dirigée vers le centre du terrain, tendre un peu les haubans à 45 degrés et à une distance d'environ 3 m (9 à 10 pieds), puis les fixer à l'aide des piquets de sol en acier. (consulter **le Schéma B)**

Le Schéma B



ÉTAPE 3 : TENDRE LE FILET

Avec la base du poteau dirigée vers le centre du terrain et alignée avec celui-ci à environ 46 cm (18 po), appuyer sur le tendeur de haubans en plastique pour tendre le système de haubans. Faire glisser les poteaux à une position droite pour maximiser la tension du filet. (consulter **le Schéma C**)

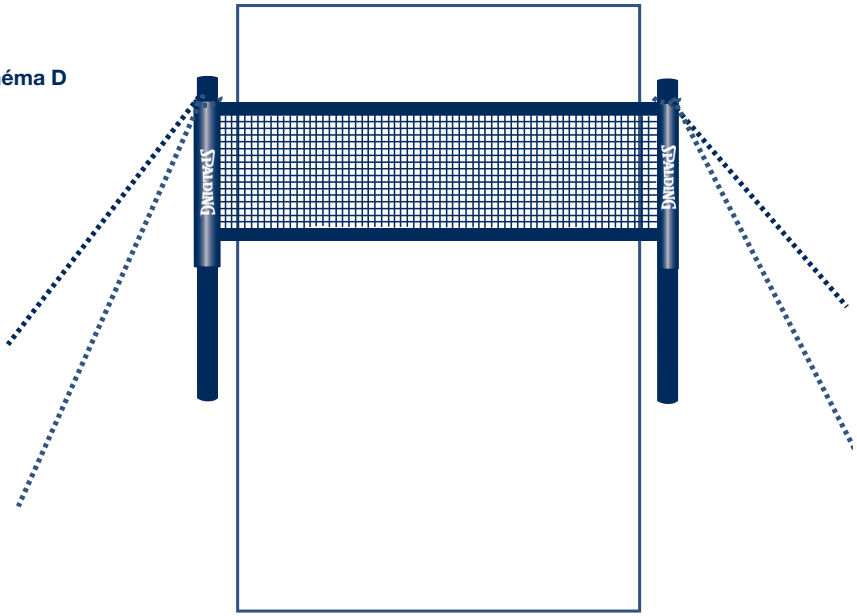


Le Schéma C

ÉTAPE 4 : INSTALLATION DES DÉLIMITATIONS DU TERRAIN

Poser les délimitations sur l'aire de jeu. Identifier les marqueurs de poteau central et placer les quatre ancrages de coin sur chaque coin de l'aire de jeu. Disposer les coins à angle droit et insérer les ancrages de coin dans le sol. (consulter **le Schéma D**)

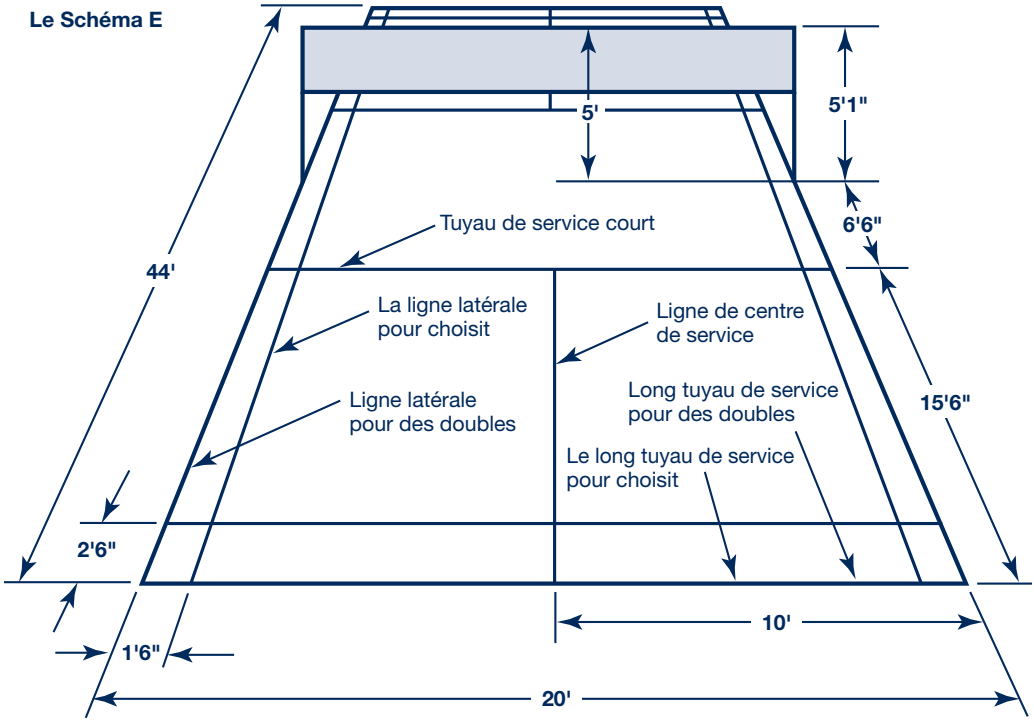
Le Schéma D



Félicitations. Vous êtes maintenant prêt à jouer.

Le schéma E illustre en détail ce à quoi ressemble un terrain de badminton professionnel. Ce schéma est inclus pour donner une indication générale sur le terrain. Pour servir, le serveur doit être à 2 m (6,5 pieds) du filet et doit servir du côté droit du terrain dans le côté opposé du terrain à gauche. Si le serveur gagne le point, il doit effectuer le service suivant du côté gauche du terrain vers le côté opposé de droite.

Le Schéma E



RÈGLES DU JEU DE VOLLEYBALL

Décompte des points:

Les sets vont généralement à 11 ou 15 points. Cela peut être déterminé avant de commencer à jouer. Les matches professionnels de volleyball de plage peuvent aller à 3 sets. Les deux premiers sets vont à 21 points et le troisième à 15 points.

Changement de terrain:

Le changement de côté ou de terrain a lieu à des moments spécifiés du set. Dans un set de 15 points, le changement de terrain a lieu tous les 5 points marqués. Dans un set de 11 points, le changement de terrain a lieu tous les 4 points marqués. Dans les sets des parties AVP de 21 points, le changement de terrain a lieu tous les 7 points marqués. Dans les parties de compétition, les changements de côté doivent être directs et sans temps mort.

Système de pointage continu:

Dans le système de pointage continu, le camp qui sert ou qui reçoit marque un point lorsque l'équipe rate le service, retourne la balle ou commet une faute.

Balle vivante:

Balle bonne : Après le service, la balle est « bonne » lorsque le premier contact avec le sol se fait sur le terrain de jeu ou sur une ligne de délimitation du terrain.

Balle dehors : Après le service, la balle est « dehors » si le premier contact avec le sol se fait hors du terrain de jeu ou si elle touche un objet à l'extérieur du terrain, un objet aérien ou une personne ne faisant pas partie du jeu, ou si elle touche les antennes, les cordes, les poteaux ou le filet à l'extérieur des antennes.

Contacts par équipe:

Chaque équipe a le droit à trois contacts avec la balle pour la retourner à l'adversaire. Les joueurs ne peuvent pas toucher la balle de façon consécutive, sauf pendant ou après un contre ou au premier contact de l'équipe.

Caractéristiques du contact:

Un joueur peut toucher la balle avec n'importe quelle partie du corps.

La balle doit être touchée de façon nette, sans être retenue, levée, poussée, attrapée, amenée ou lancée.

La balle ne doit pas rouler ou se poser sur une partie du corps du joueur.

Une exception est autorisée pendant le jeu de défense d'une balle d'attaque. Dans ce cas, la balle peut être momentanément levée ou poussée.

RÈGLES DU JEU DE VOLLEYBALL (suite)

Frappe d'attaque :

Toutes les actions dirigeant la balle vers l'aire de jeu de l'adversaire, sauf les frappes de service et les contres, sont des frappes d'attaque.

Vous ne pouvez toucher la balle à l'intérieur de l'espace de jeu de l'adversaire.

Contre:

Contrer est une action au niveau du filet dans laquelle le ou les joueurs sautent pour contrer la balle venant de l'adversaire.

Pour les doubles ou les triples, le contre constitue un contact et tout joueur peut toucher la balle après un contre.

Pour les matches de quatre (4) ou de six (6) joueurs, le contre ne compte pas comme contact par l'équipe. Tout joueur peut toucher la balle après le contre.

Contacts simultanés :

Lorsque deux coéquipiers en situation de contre touchent la balle de façon simultanée, cela est considéré comme un contact et tout joueur peut toucher la balle ensuite.

Fautes:

Balle portée : Un joueur se fait assister par un coéquipier ou un objet pour atteindre la balle.

Doublé : Un joueur touche la balle deux fois successives ou la balle touche différentes parties du corps du joueur de façon successive.

Balle tenue : Un joueur ne touche pas la balle de façon nette.

Faute de filet : Un joueur touche une partie du filet par une partie du corps ou par ses vêtements.

Dépassement du filet lors du contre : Un joueur peut toucher la balle au-delà du filet à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire avant ou pendant la frappe d'attaque.

Le joueur peut traverser la ligne médiane avant, pendant ou après le jeu réglementaire d'une balle à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Bien que les adversaires ne soient pas tenus d'éviter la balle ou le joueur, ils ne peuvent pas intervenir intentionnellement par le biais d'une tentative légale de jouer la balle dans leur camp.

RÈGLES DU JEU DU BADMINTON

Décompte des points:

Le badminton peut être joué en simple (un joueur de chaque côté) ou en double (deux joueurs de chaque côté).

Service:

L'équipe qui remporte le tirage au sort peut choisir de servir en premier ou de recevoir le service ou choisir le côté du terrain. L'équipe qui sert en premier a un seul service pour commencer la partie. Après le début de la partie, chaque équipe a deux services successifs.

Changement de service:

L'équipe qui sert en premier doit servir à partir de la moitié droite de son terrain, opposée en diagonale à la moitié droite du terrain de leurs adversaires.

Simple:

Les joueurs servent depuis la moitié droite du terrain lorsque leur score est « 0 » ou un nombre de points pair. Si leur nombre de points est impair, ils servent depuis la moitié gauche du terrain. Si l'équipe qui sert commet une faute, elle perd un service. Si l'équipe qui reçoit le service commet une faute, l'équipe qui sert gagne un point et continue à servir. Le service doit être effectué en alternance entre la moitié droite et la moitié gauche du terrain après chaque service, comme indiqué ci-dessus.

Double:

Le service doit être effectué en alternance entre la moitié droite et la moitié gauche du terrain après chaque service, de telle sorte qu'aucun joueur ne reçoit des services consécutifs. Les coéquipiers doivent servir de façon consécutive.

Le set:

Il peut être de 15 ou de 21 points. L'équipe qui remporte deux sets sur trois gagne le match. L'équipe change de côté du terrain après chaque set.

Il y a faute si:

- Le volant est servi par en dessus. Le serveur doit frapper le volant à partir d'un point inférieur à sa taille.
- Lors du service, le volant tombe dans la mauvaise zone de service, avant la ligne de service, au-delà de la longue ligne de service ou hors des limites latérales.
- Le serveur ne sert pas de l'intérieur du côté droit ou le joueur qui reçoit n'est pas dans le côté gauche du terrain, selon le cas.

RÈGLES DU JEU DU BADMINTON (suite)

- Le serveur ou le joueur fait intentionnellement obstruction à l'adversaire ou le gêne.
- Le serveur manque le volant.
- Pendant le service ou le jeu, le volant tombe hors des limites du terrain, passe à travers ou sous le filet ou ne passe pas au-dessus du filet.
- Un joueur passe par-dessus le filet et frappe le volant dans le camp de son adversaire. Cependant, un joueur peut frapper le volant depuis son camp et suivre son élan au-dessus du filet.
- Le volant est touché deux fois successives par le même joueur ou par un joueur et son coéquipier.

Remarque: Il n'y a pas de faute si le volant touche le filet et passe de l'autre côté pendant le service ou en cours de jeu. Si cela arrive pendant le service, celui-ci est simplement répétez le service..

ENTRETIEN DU SYSTÈME DE FILET DE VOLLEYBALL / BADMINTON

Sangle pour les lignes de délimitation

Bien que la sangle des lignes de délimitation utilisée avec ce système de filet ne puisse pas être attachée, elle peut être nouée et devrait être enveloppée avec soin dans l'étui pour lignes de démarcation (P7) après chaque utilisation.

Poteaux télescopiques et boutons-poussoirs

Les poteaux doivent être nettoyés des saletés et des débris après chaque utilisation. Veiller à la propreté des boutons-poussoirs leur permet de fonctionner sans heurts.

HEURES DE TRAVAIL DU SERVICE À LA CLIENTÈLE:
du lundi au vendredi, de 9h30 à 18h00 HNE
Téléphone : 866 815 4173
Courriel : csr@triumphsportsusa.com

Site Web : www.triumphsportsusa.com

Fabriqué avec l'autorisation de Russell Brands, LLC.
Les marques de commerce SPALDING, « S » et/ou « True to the Game » sont utilisées avec l'autorisation de Russell Brands, LLC.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS - Triumph Sports USA, Inc.

Tous les jeux autorisés sous licence de Spalding® et de Triumph Sports USA, Inc. (TSU) sont couverts par une garantie limitée de 90 jours à partir de la date d'achat. Cela garantit à l'acheteur au détail que le jeu TSU est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication pendant 90 jours à partir de la date d'achat. L'usure et l'utilisation normales du jeu ne sont pas couvertes par la garantie. Ne sont pas également couverts l'usure et les dommages dus à une utilisation inappropriée du jeu TSU. Cela annulera partiellement ou totalement les garanties TSU.

Un REÇU D'ACHAT (ou un autre justificatif de la date d'achat) sera requis pour toute intervention sous garantie. Toutes les demandes d'intervention sous garantie peuvent être envoyées par courriel, par courrier postal ou en communiquant avec le Service à la clientèle au :

1-866-815-4173 ou en nous écrivant à l'adresse csr@triumphsportsusa.com.

AVIS IMPORTANT! Veuillez communiquer avec nous avant de retourner le produit au magasin.

SERIE RECREATIVA

VOLEIBOL / BÁDMINTON

SET COMBINADO

MANUAL DE INSTRUCCIONES
Y REGLAS DEL JUEGO

Familiarícese con las instrucciones de manipulación y de mantenimiento antes de usar el set

IDENTIFICADOR DE PIEZAS

	N.º DE MONTAJE	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
	P1	Poste telescópico ajustable; compuesto	2
	P2	Red recreativa para voleibol y bádminton con correas en los laterales	1
	P3	Tirante recreativo con tensor	2
	P4	Estacas para el suelo de acero galvanizado de 8 in	4
	P5	Línea de borde con anclajes para las esquinas	1
	P6	Bolso deportivo Spalding®	1
	P7	Pelota de voleibol Spalding®	1
	P8	Bomba de aire con compartimiento para aguja y aguja	1
	P9	Raquetas de bádminton Spalding®	4
	P10	Volantes	3

— CONSERVE ESTE MANUAL PARA IDENTIFICAR LAS PIEZAS MÁS TARDE —

PASO 1: MONTAJE DE POSTES

Conecte los postes en la longitud deseada como se indica a continuación. (Observe el **Diagrama A**.)

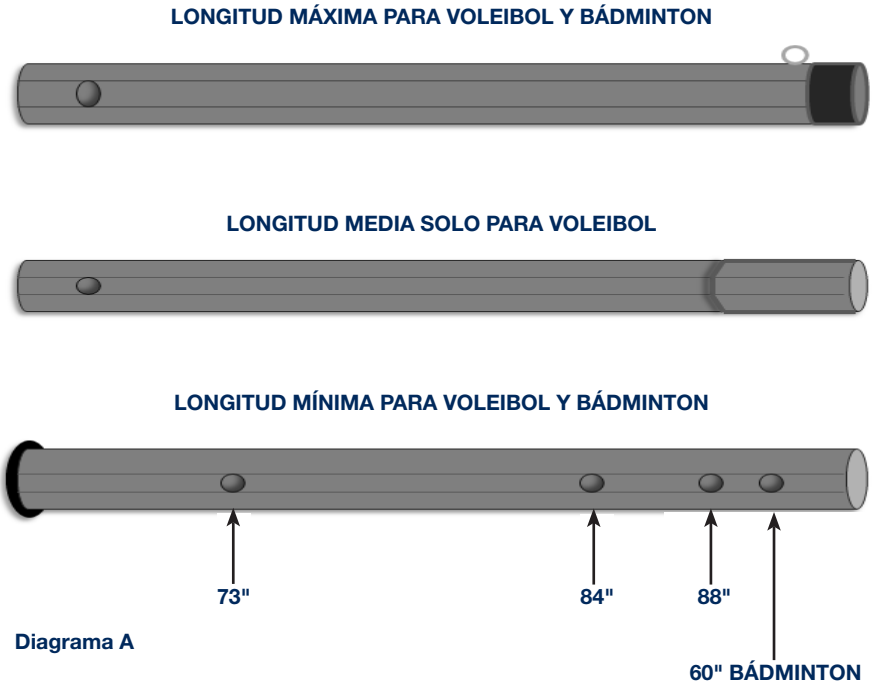


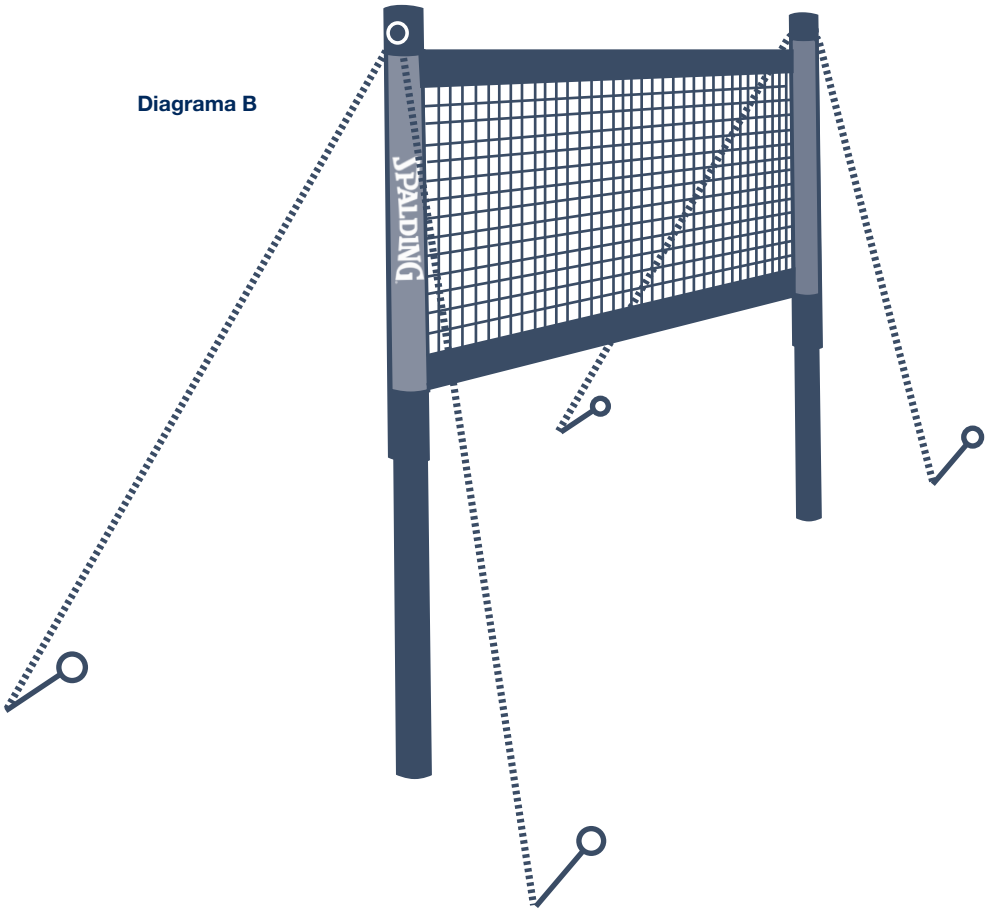
Diagrama A

PASO 2: FIJACIÓN DE TIRANTES

La red de la serie recreativa de Spalding cuenta con correas a través de las cuales se deslizan los postes. Una vez que los postes se han ajustado en la longitud deseada y que las correas de la red se deslizaron a través de cada poste, sujete el gancho en “S” del tirante en el cáncamo del extremo de cada poste.

Con el poste en posición vertical, y con la parte inferior del poste levemente inclinada hacia el centro de la cancha, tense los tirantes a 45 grados y a aproximadamente 9 a 10 pies (3 m) de distancia y sujételos con las estacas para suelo de acero. (Observe el **Diagrama B**.)

Diagrama B



PASO 3: TENSIÓN DE LA RED

Con la base del poste en ángulo con respecto al centro de la cancha y alineada aproximadamente a 18 in, tire del tensor plástico del tirante para tensar el sistema de tirantes. Coloque los postes en posición vertical para maximizar la tensión de la red. (Observe el **Diagrama C**.)

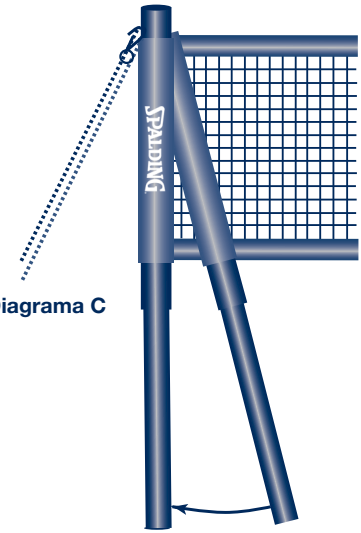
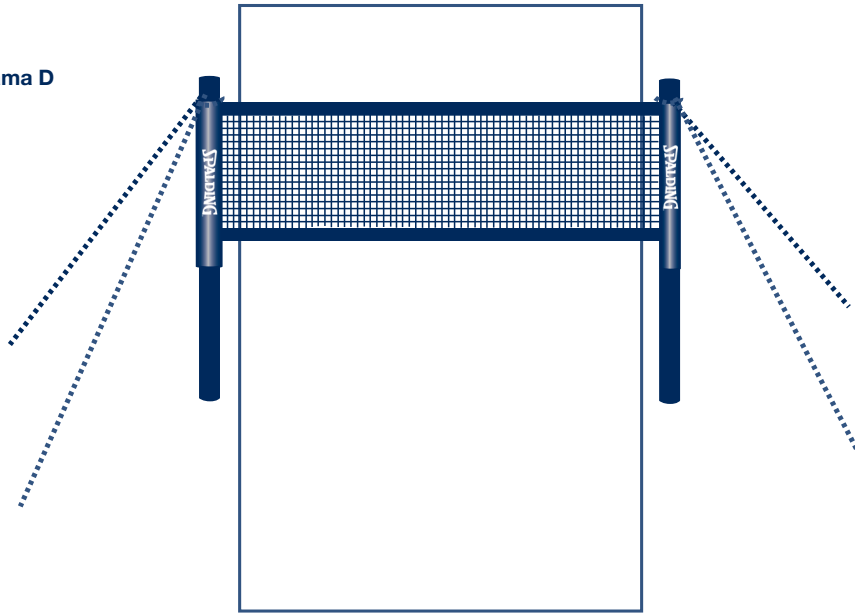


Diagrama C

PASO 4: INSTALACIÓN DEL BORDE

Coloque el borde en el área de juego. Identifique los marcadores centrales y coloque los cuatro anclajes de las esquinas en cada una de las esquinas del área de juego. Cuadre las esquinas e inserte los anclajes en el suelo. (Observe el **Diagrama D**)

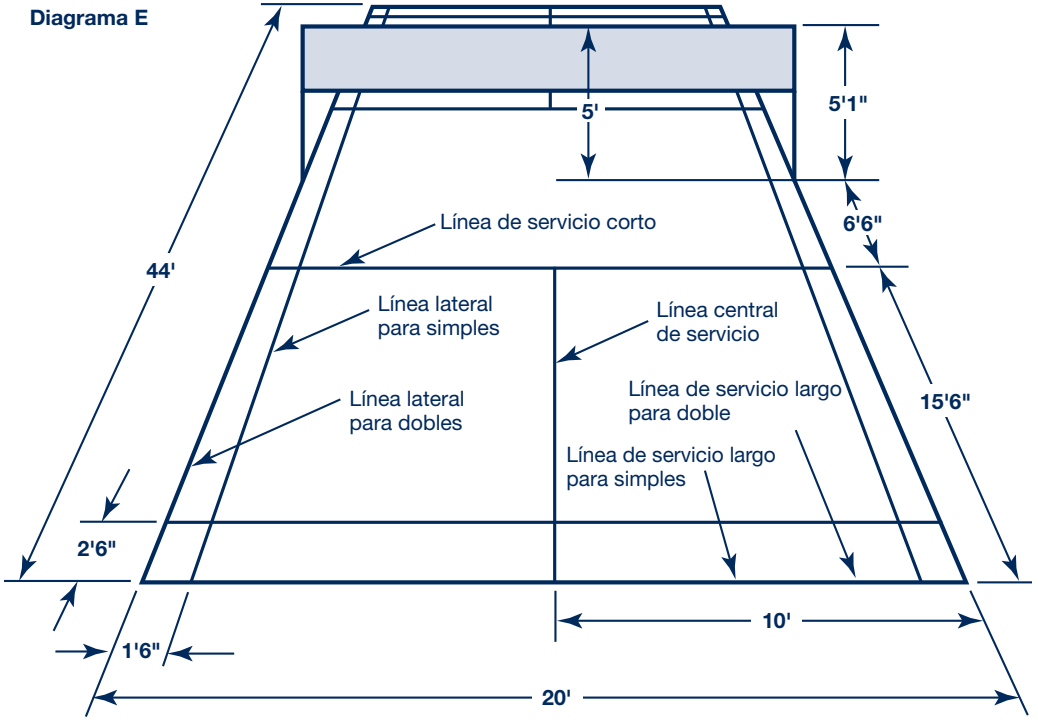
Diagrama D



Felicidades. Ya está todo listo para jugar.

El diagrama E ilustra en detalle la apariencia de una cancha de bádminton profesional. Hemos incluido esto para proporcionar un sentido general de la orientación de la cancha. Para servir, el jugador debe estar a seis pies y medio de la red y debe servir desde el lado derecho de la cancha, hacia el lado izquierdo de la parte opuesta. Si el jugador que sirve gana el punto, entonces el siguiente servicio será desde el lado izquierdo de la cancha, hacia el lado derecho de la parte opuesta.

Diagrama E



REGLAS DEL VOLEIBOL

Puntaje:

Generalmente, los partidos se juegan hasta los 11 o 15 puntos. Los jugadores deben determinar esto antes del partido. En los partidos de voleibol playero profesional, gana el equipo que obtiene el mejor puntaje en tres juegos: los primeros dos juegos o sets se juegan a 21 puntos y el tercero, a 15 puntos.

Cambio de cancha:

Durante el juego, y en momentos específicos, se intercambian los lados de la cancha. En un juego de 15 puntos, las canchas se cambian cada vez que se anotan 5 puntos. En un juego de 11 puntos, las canchas se cambian cada vez que se anotan 4 puntos. En un juego de 21 puntos, las canchas se cambian cada vez que se anotan 7 puntos. En los juegos competitivos, los cambios de cancha son directos y sin demoras.

Sistema de punto por jugada:

En el sistema de punto por jugada, el servidor o el receptor anotan un punto cada vez que el jugador no sirve correctamente, no devuelve la pelota o comete una falta.

Juego de pelota:

Pelota válida: La pelota es “válida” cuando, después del servicio, el primer contacto con el suelo se produce en la cancha de juego o en la línea del borde.

Pelota fuera: La pelota está “fuera” cuando, después del servicio, el primer contacto con el suelo se produce fuera de la cancha de juego, o si la pelota toca un objeto fuera de la cancha, un objeto elevado o a una persona fuera del juego, o si toca las antenas, cuerdas, postes o la red fuera de las antenas.

Contactos del equipo:

Cada equipo puede tener un máximo de tres contactos para devolver la pelota al oponente. Un mismo jugador no puede tocar la pelota de forma consecutiva, excepto durante o después de un bloqueo o como primer contacto del equipo.

Características del contacto:

El jugador puede tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo.

Los jugadores solo pueden tocar la pelota y no deben retenerla, levantarla, empujarla, atraparla, acarrearla ni arrojarla.

La pelota no puede rodar ni reposar sobre ninguna parte del cuerpo del jugador.

La excepción es durante las jugadas defensivas ante un remate. En este caso, el jugador puede levantar o empujar la pelota momentáneamente.

REGLAS DEL VOLEIBOL (continuación)

Tiro de ataque:

Todas las acciones que dirigen la pelota hacia el área de juego del oponente, excepto las acciones de servicio y bloqueo, son tiros de ataque.

Los jugadores no pueden tocar la pelota dentro del espacio de juego del oponente.

Bloqueo:

El bloqueo es una acción en la red en la que un jugador o un grupo de jugadores saltan y desvían la pelota que tiró el oponente.

En los dobles y triples, el bloqueo no constituye un contacto y cualquier jugador puede tocar la pelota después de un bloqueo.

En juegos de cuatro (4) y seis (6) personas, el bloqueo no constituye un contacto de equipo. Cualquier jugador puede tocar la pelota después del bloqueo.

Contacto simultáneo:

Cuando dos compañeros de equipo tocan la pelota simultáneamente en un bloqueo, se considera un solo contacto y cualquier jugador puede tocar la pelota a continuación.

Faltas:

Tiro asistido: el jugador obtiene apoyo de un compañero de equipo o de algún objeto para alcanzar la pelota.

Doble contacto: el jugador toca la pelota dos veces seguidas o la pelota toca varias partes del cuerpo del jugador sucesivamente.

Pelota retenida: el jugador no toca la pelota correctamente. También ocurre cuando dos jugadores retienen la pelota al mismo tiempo sobre la red durante una maniobra de bloqueo. En este caso, el punto se vuelve a jugar.

Jugador/Red: si el jugador o su ropa tocan la red, se considera falta.

Pasar la red durante el bloqueo: el jugador puede tocar la pelota más allá de la red, siempre y cuando no interfiera en la jugada del oponente antes o durante el tiro de ataque.

El jugador puede cruzar la línea central antes, durante o después del juego legal de la pelota, siempre y cuando esto no interfiera en el juego del oponente.

Si bien los jugadores oponentes no deben evitar la pelota ni al jugador, no pueden interferir intencionalmente en el intento legal de jugar la pelota en su cancha.

REGLAS DEL BÁDMINTON

Puntaje:

El bádminton puede jugarse en simples (uno por lado) o en dobles (dos jugadores por lado).

Servicio:

El equipo que gane en el lanzamiento de la moneda tiene la opción de servir primero, recibir el servicio o elegir el lado de la cancha. El equipo que sirve primero tiene solo un servicio para iniciar el juego. Una vez que el juego comienza, cada equipo tiene dos servicios.

Rotación del servicio:

El equipo que sirve primero debe hacerlo desde la mitad derecha de la cancha, en diagonal, hacia la mitad derecha de su oponente.

Simples:

Los jugadores sirven desde la mitad derecha de la cancha cuando su puntaje es 0 o un número par. El servicio se hace desde la mitad izquierda de la cancha cuando el puntaje es un número impar. Si el equipo que sirve comete una falta, se pierde un servicio. Si el equipo receptor comete una falta, el equipo que sirve anota un punto y sigue sirviendo. El servicio debe alternarse desde la mitad derecha hacia la mitad izquierda de las canchas después de cada servicio, como se indica anteriormente.

Dobles:

El servicio debe alternarse desde la mitad derecha hacia la mitad izquierda de las canchas después de cada servicio, de modo que los jugadores no sirvan en forma consecutiva. Los compañeros de equipo deben servir en forma consecutiva.

El juego:

Se puede jugar a 15 o 21 puntos. El equipo que gana dos de tres juegos gana el partido. Los equipos cambian de cancha al finalizar cada juego.

Se consideran faltas los siguientes casos:

- El volante se sirve por arriba. El servidor debe golpear el volante en un punto por debajo de su cadera.
- En el servicio, el volante cae en la cancha del equipo servidor, cae antes de la línea de servicio, más allá de la línea de servicio largo o fuera de los bordes laterales.
- El servidor o el receptor no sirven desde la mitad derecha o izquierda de su cancha, según corresponda.

REGLAS DEL BÁDMINTON (continuación)

- El servidor o jugador obstruye intencionalmente o distrae al oponente.
- El servidor no golpea el volante al intentar servir.
- Durante el servicio o el juego, el volante cae fuera de los límites de la cancha, atraviesa la red, pasa por debajo de esta o no pasa por encima.
- El jugador salta por encima de la red y golpea el volante del lado de la cancha del oponente. No obstante, el jugador puede golpear el volante de su lado de la cancha y seguir el movimiento de golpe sobre la red.
- Un mismo jugador golpea el volante dos veces seguidas, o un jugador golpea el volante y un compañero de equipo la golpea después.

Nota: si el volante golpea la red durante el servicio o durante el juego y la pasa, no se considera falta. Si esto ocurre durante el servicio, se repite el tiro.

MANTENIMIENTO DEL SISTEMA DE RED DE VOLEIBOL/BÁDMINTON

Línea de borde

Si bien es poco probable que la línea de borde de este sistema de red se anude, puede enredarse, de modo que debe enrollarse cuidadosamente después de cada uso.

Postes telescópicos y botones

Después de cada uso, verifique que los postes no tengan suciedad ni desechos. Mantenga los botones limpios para que funcionen correctamente.

HORARIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
De lunes a viernes de 9:30 a 18 (hora estándar del este)
Teléfono: 866.815.4173
Correo electrónico: csr@triumphsportsusa.com

Sitio Web : www.triumphsportsusa.com

Fabricado con la autorización de Russell Brands, LLC.
Las marcas registradas “SPALDING”, “S” y “True to the Game”
se utilizan con la autorización de Russell Brands, LLC.

Garantía limitada por 90 días; Triumph Sports USA, Inc.

Todos los juegos autorizados de Spalding® y Triumph Sports USA, Inc. (TSU) tienen una garantía limitada de 90 días a partir de la fecha de compra. Esto garantiza al comprador minorista que todos los juegos TSU están libres de fallas de material y de construcción durante 90 días a partir de la fecha de compra. El desgaste por el uso normal no está cubierto por esta garantía; tampoco el daño y el desgaste causados por el uso incorrecto del juego TSU. Esto anula todas las garantías de TSU.

Se exigirá el RECIBO DE COMPRA (u otro comprobante de la fecha de compra) antes de iniciar el servicio de garantía. Las solicitudes de servicio de garantía pueden efectuarse por correo electrónico, por escrito o por teléfono llamando a nuestro departamento de Atención al cliente al: 1-866-815-4173, o por correo electrónico a csr@triumphsportsusa.com.

¡AVISO IMPORTANTE! Contáctenos antes de devolver el producto a la tienda.

SP35-7206

You are welcome to visit
shop.spalding.com
for our full line of volleyballs including our
“King of the Beach” and **Never Flat™** lines.

SPALDING
TRUE TO THE GAME™

Manufactured under license from Russell Brands, LLC.
The SPALDING, “S”, and/or “True to the Game” trademarks
are used under license from Russell Brands, LLC.

© 2015 Russell Brands, LLC.

Triumph Sports USA, Inc.
11327 West Lincoln Avenue
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

866.815.4173